

Η τεχνική του Gamification στην προοπτική της Θρησκευτικής Εκπαίδευσης στο σύγχρονο σχολείο

Σπύρος Κιουλάνης

Διευθυντής Διεύθυνσης Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Δράμας

spiros@kioulanis.gr

Περίληψη

Στην ανακοίνωση αυτή αναφερόμαστε στην χρήση της τεχνικής του Gamification στην προοπτική της Θρησκευτικής εκπαίδευσης στο σύγχρονο σχολείο. Για το σκοπό αυτό αναδεικνύουμε τα χαρακτηριστικά εκείνα που καθιστούν αποτελεσματική την τεχνική του Gamification στη διαδικασία της μάθησης, αναφερόμαστε σε ένα θεωρητικό και παιδαγωγικό πλαίσιο που καλύπτει τη φιλοσοφία του Gamification, καταγράφουμε θεωρητικά και ερευνητικά δεδομένα που αφορούν στην εφαρμογή της μεθόδου τόσο σε δια ζώσης όσο και σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης, και τέλος αναδεικνύουμε ένα θεωρητικό πλαίσιο προσαρμογής της μεθόδου στο νέο πλαίσιο προγραμμάτων σπουδών για το μάθημα των θρησκευτικών.

Λέξεις κλειδιά: Χριστιανική Αγωγή, παιχνιδοποίηση, Gamification

1. Εισαγωγή

Με τον όρο Gamification (παιχνιδοποίηση) αναφερόμαστε στη χρήση ή και στην ενσωμάτωση μηχανισμών ή και χαρακτηριστικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε δραστηριότητες που δεν σχετίζονται αποκλειστικά με το παιχνίδι (Pelling, 2014). Πρόκειται για μια διαδικασία η οποία χρησιμοποιεί τεχνικές και μεθόδους που συναντάμε στα παιχνίδια με στόχο την αύξηση της συμμετοχικότητας και της δέσμευσης των υποκειμένων της μάθησης απέναντι στη μαθησιακή διαδικασία που εξελίσσεται (Kapp, 2012). Ο Michał Jakubowski αναφέρει ότι το Gamification εμφανίστηκε αρχικά στον κόσμο των επιχειρήσεων και πως στην εκπαίδευση έκανε τα πρώτα του βήματα από το 2010 και μετά (Jakubowski, 2014).

Οι Werbach & Hunter (2012) αναφέρονται στη δυναμική του Gamification, δηλαδή στα στοιχεία που διέπουν τα παιχνίδια δίχως αυτά να είναι άμεσα ορατά. Συγκεκριμένα αναφέρονται στους «περιορισμούς» οι οποίοι κρίνονται αναγκαίοι, προκειμένου να περιορίσουν την ελευθερία του παίκτη, αναγκάζοντάς τον έτσι να κάνει συγκεκριμένες επιλογές και να επιλύσει τα προβλήματα που προκύπτουν. Επίσης, αναφέρονται στα «συναισθήματα», όπως ενθουσιασμός, ανυπομονησία ή λύπη, ικανοποίηση, ή χαρά, τα οποία δημιουργούν ένα περιβάλλον στο οποίο ο συμμετέχων θέλει να ασχοληθεί περισσότερο, και τέλος αναφέρονται και στο «σενάριο», δηλαδή στην υπόθεση, στην πλοκή του παιχνιδιού, η οποία βοηθάει στο να προκαλέσει το ενδιαφέρον και τη δέσμευση του συμμετέχοντα.

Τα στοιχεία τα οποία δομούν την έννοια της ενασχόλησης με το Gamification είναι η πλοκή, η επιβράβευση, η κατάσταση, η ύπαρξη κοινότητας, και η πρόκληση (Κουφού, 2015). Η πλοκή, αφορά στην ύπαρξη μίας ιστορίας και ενός ολοκληρωμένου περιεχομένου που επιτρέπει στο χρήστη να αποτελέσει μέρος της

διαδικασίας και να παρακολουθεί με ενδιαφέρον την εξέλιξή της. Η Επιβράβευση, μπορεί να είναι πραγματική ή εικονική. Η Κατάσταση, αποτελεί σημαντικό παράγοντα που συντελεί στην αφοσίωση των χρηστών. Ένας από τους τρόπους που αυτή γίνεται ορατή είναι η ύπαρξη πινάκων κατάταξης, που αποτελούν έναν από τους πιο διαδεδομένους μηχανισμούς του Gamification. Η ύπαρξη κοινότητας, παίζει ένα καθοριστικό παράγοντα, καθώς οι άνθρωποι έχουν ανάγκη να μοιράζονται τις εμπειρίες τους με τους άλλους χρήστες, να επικοινωνούν με αυτούς και να ανταλλάσσουν απόψεις και τέλος η Πρόκληση είναι εκείνη που αναγκάζει το χρήστη να επιστρέφει συνεχώς στην εφαρμογή για να ανταποκριθεί με επιτυχία στις νέες απαιτήσεις.

Σύμφωνα με την ταξινόμηση του Bartle (1996), οι συμμετέχοντες σε μία διαδικασία Gamification μπορούν να διαχωριστούν σε τέσσερις επιμέρους κατηγορίες, καθεμία από τις οποίες μπορεί να συμμετέχει στη διαδικασία για τελείως διαφορετικούς λόγους. Οι κατηγορίες αυτές είναι οι Ολοκληρωτές (Achievers), εκείνοι δηλαδή που αποζητούν κυρίως τη νίκη και που ο βασικός τους στόχος είναι να συγκεντρώνουν πόντους και να ανεβαίνουν επίπεδα. Οι Εξερευνητές (Explorers) που έχουν ως βασικό στόχο να ανακαλύψουν έναν καινούριο κόσμο και τα μυστικά του. Οι Κοινωνικοί (Socializers), οι οποίοι αναζητούν από το παιχνίδι την επικοινωνία με τους συμπαίκτες τους και που στόχος τους είναι να γνωρίσουν ανθρώπους, να τους κατανοήσουν και να δημιουργήσουν σχέσεις με αυτούς, και τέλος οι Εξολοθρευτές (Killers), οι οποίοι δεν έχουν μόνο ως στόχο τη νίκη, αλλά κυρίως την ήττα των άλλων, καθώς Θέλουν να εντυπωσιάσουν τους άλλους και να «εξολοθρεύουν» τους αντιπάλους τους.

2. Η Τεχνική του Gamification στην Εκπαίδευση

Σε μια εργασία του Τεχνολογικού Ινστιτούτου της Μασαχουσέτης με τίτλο "Moving learning games forward" (Klopfer, Osterweil, & Salen, 2009) όπου εξετάζονται οι αρχές της παιχνιδοποίησης και το πώς μπορεί να γίνει η εφαρμογή τους στην εκπαίδευση, γίνεται αναφορά στις πιο κάτω πέντε ελευθερίες που έχουν οι παίκτες όταν παίζουν ένα παιχνίδι: να αποτυγχάνουν, να πειραματίζονται, να δοκιμάζουν διαφορετικές ταυτότητες, να προσπαθούν, και να ερμηνεύουν. Ουσιαστικά η δυναμική των παιχνιδιών στην εκπαίδευση απορρέει από την επίδρασή τους σε τρεις τομείς: το γνωστικό, το συναισθηματικό και τον κοινωνικό (Werbach & Hunter, 2012).

Σε ότι αφορά στο γνωστικό τομέα, οι πολύπλοκοι κανόνες των παιχνιδιών οδηγούν τους παίκτες να εξερευνήσουν το παιχνίδι μέσα από τη διαδικασία του πειραματισμού και της ανακάλυψης. Στο συναισθηματικό τομέα, τα παιχνίδια μπορούν να προσφέρουν ένα μεγάλο εύρος συναισθημάτων, από την απλή περιέργεια έως το μεγάλο ενθουσιασμό, αλλά και να αποενοχοποιούν την αποτυχία και να την μετατρέπουν σε κινητήρια δύναμη επιμονής, γεγονός το οποίο μπορεί να έχει ιδιαίτερη παιδαγωγική αξία. Τέλος, μέσω της άμεσης ανατροφοδότησης και την αίσθηση χαμηλού ρίσκου, τα παιχνίδια δημιουργούν ένα περιβάλλον όπου η προσπάθεια ανταμείβεται (Lee & Hammer, 2011). Στον κοινωνικό τομέα δε, η δυνατότητα ανάληψης διαφορετικών ρόλων, δίνει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να υποδυθούν χαρακτήρες που δεν θα μπορούσαν ή θα δίσταζαν να δοκιμάσουν στην καθημερινότητά τους (Lee & Hammer, 2011).

3. Η Τεχνική του Gamification στην προοπτική των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών στο μάθημα των Θρησκευτικών

Ένα βασικό συστατικό στοιχείο των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών στο μάθημα των Θρησκευτικών (ΦΕΚ 2105-19.06-2017), αποτελεί η ευελιξία τους ως προς τον σχεδιασμό από τον εκπαιδευτικό της εκάστοτε διδακτικής ενότητας. Στο πλαίσιο αυτό η δομή και η φιλοσοφία των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών του μαθήματος των Θρησκευτικών συνάδει σε μεγάλο βαθμό με τις αρχές σχεδιασμού εκπαιδευτικού υλικού στις οποίες οι Νέες Τεχνολογίες έχουν ένα σημαντικό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία (Μητροπούλου, 2007).

Ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό που συνθέτει τη δυναμική του Gamification σύμφωνα με τους Werbach & Hunter (2012) αναφέρεται στο σενάριο» δηλαδή στην υπόθεση, στην πλοκή του παιχνιδιού, η οποία βοηθάει στο να προκαλέσει το ενδιαφέρον και τη δέσμευση του συμμετέχοντα. Ένα σενάριο σχεδιασμένο στις ανάγκες και στα ενδιαφέροντα των μαθητών και μαθητριών με τη χρήση στοιχείων της τεχνικής του Gamification μπορεί να κάνει τη μαθησιακή διαδικασία περισσότερο ενδιαφέρουσα. Επίσης, στα Νέα Προγράμματα Σπουδών του μαθήματος των Θρησκευτικών κριτήριο του μαθήματος είναι ο μαθητής (Βασιλόπουλος, 1993), ενώ ο εκπαιδευτικός καλείται να προσαρμόσει τη διδακτική ενότητα που σχεδιάζει στις ανάγκες και στα ενδιαφέροντα των μαθητών και των μαθητριών του, επιλέγοντας την κατάλληλη παιδαγωγική προσέγγιση και διδακτική μεθοδολογία σύμφωνα με τις σύγχρονες παιδαγωγικές και διδακτικές προσεγγίσεις της Θρησκευτικής Εκπαίδευσης (Κουκουνάρας - Λιάγκης, 2015). Τα δεδομένα αυτά συνάδουν με τις γενικές αρχές που διέπουν τη φιλοσοφία του Gamification, καθώς ο σχεδιασμός μίας διδακτικής ενότητας με στοιχεία του Gamification, μπορεί να οδηγήσει σε ένα μαθησιακό πλαίσιο στο επίκεντρο του οποίου θα είναι ο μαθητής, ο οποίος θα μαθαίνει μέσα σε ένα ευχάριστο κλίμα, όπου θα κυριαρχεί η επιθυμία του για αναζήτηση και εξερεύνηση της νέας γνώσης μέσω του πειραματισμού και της ανακάλυψης. Παράλληλα με το γνωστικό επίπεδο θα αναπτύσσεται και ένα μεγάλο εύρος συναισθημάτων, στοιχείο απαραίτητο στη θρησκευτική αγωγή. Είναι σημαντικό ότι στο πλαίσιο αυτό, οι μαθητές/τριες μπορούν να συμμετέχουν σε μία διαδικασία δίχως το φόβο της αποτυχίας, η οποία έως την επίτευξη του τελικού στόχου μετατρέπεται ουσιαστικά σε κινητήρια δύναμη επιμονής.

4. "The Secret of Fire" Εφαρμογή του Gamification στη διαδικτυακή μάθηση

Το "The Secret of Fire" υπήρξε ένα διαδραστικό διαδικτυακό project, το οποίο κινήθηκε στα όρια του ρεαλισμού και της φαντασίας και στο οποίο βασικοί ήρωες του "The Jungle Book" μεταμορφώθηκαν σε Virtual Participants της διαδικασίας (Kioulanis, 2017) προκειμένου να αλληλοεπιδράσουν με τους συμμετέχοντες στο project εκπαιδευτικούς. Ήταν ένα "διαδικτυακό παραμύθι" το οποίο μετέφερε τη λογική του Gamification στη διαδικτυακή μάθηση, με τη χρήση μηχανισμών παιχνιδιού στην επιμόρφωση των εκπαιδευτικών.

Το project υλοποιήθηκε στην πλατφόρμα ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης της ΔΔΕ Δράμας (<http://elearning.didedra.gr>) κατά το σχολικό έτος 2017-2018 στο πλαίσιο του ετήσιου (2017-2018) αφιερώματος της Διεύθυνσης Δευτεροβάθμιας

Εκπαίδευσης Δράμας με τίτλο "Διδακτικές προ(σ)κλήσεις στα σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης". Το ετήσιο αφιέρωμα έγινε στην προοπτική του 2ου διεθνούς Συνεδρίου βιωματικής μάθησης με θέμα: "Διδακτικές τάσεις και προκλήσεις στα σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης" (27-29/04/2018). Στόχος του project ήταν οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν να έρθουν σε επαφή με μοντέλα και τεχνικές που αναπτύσσουν το κοινωνικό περιεχόμενο της μάθησης στη διαδικτυακή εκπαίδευση, να συνεργαστούν και να δημιουργήσουν ως τελικό προϊόν ένα αποθετήριο θεωρητικών αρχών και καλών πρακτικών που σχετίζονται με τις σύγχρονες τάσεις της διδακτικής στα σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης.

Η διαδικασία ξεκίνησε στις 11 Σεπτεμβρίου 2017 και ολοκληρώθηκε στις 31 Δεκεμβρίου 2017. Οι συμμετέχοντες ξεκινούσαν από το πρώτο επίπεδο (Level) και έπρεπε περνώντας μέσα από πέντε επίπεδα (Levels) να φτάσουν στο πέμπτο επίπεδο (Level). Για να το πετύχουν αυτό θα έπρεπε ανά επίπεδο να εκτελούν τις οδηγίες και να ξεπερνούν τα εμπόδια και τις δοκιμασίες που συναντούσαν εξασφαλίζοντας από το Μόγλη πέντε πιστώσεις (credits) (ένα credit ανά επίπεδο). Βασική προϋπόθεση για να πάρουν από το Μόγλη τα credits ήταν να εξασφαλίσουν ανά επίπεδο δύο παράσημα (badges): της εξερεύνησης και της κοινωνικότητας. Ο Μπαγκίρα έδινε το παράσημο της εξερεύνησης σε όσους ανά επίπεδο εκτελούσαν τις δραστηριότητες που συναντούσαν εκεί και ο Μπαλού το παράσημο της κοινωνικότητας σε όσους συμμετείχαν στις συζητήσεις και αλληλοεπιδρούσαν με τους άλλους. Βεβαίως και καθώς συνέβαιναν όλα αυτά ο φοβερός τίγρης Σιρ Χαν, μπορούσε να αφαιρέσει ένα credit, κατεβάζοντας επίπεδο όποιον δεν συμμετείχε ενεργά και ουσιαστικά στη διαδικασία. Όσοι ολοκλήρωναν και το πέμπτο επίπεδο έπαιρναν από το Μόγλη τη δάδα με την οποία έμπαιναν στο μικρό και γραφικό χωριό των ανθρώπων, στα βάθη της Ινδικής ζούγκλας, όπου έβρισκαν την επιστολή του Μόγλη η οποία τους αποκάλυπτε το μυστικό της φωτιάς.

5. Συμπεράσματα

Ο όρος Gamification (παιχνιδοποίηση) καθιερώθηκε για να περιγράψει τη χρήση ή και στην ενσωμάτωση μηχανισμών η και χαρακτηριστικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε δραστηριότητες που δεν σχετίζονται αποκλειστικά με το παιχνίδι. Πρόκειται για μία τεχνική η οποία αρχικά εμφανίστηκε στον κόσμο των επιχειρήσεων και σταδιακά έκανε την εμφάνισή της και στην εκπαίδευση. Υπάρχουν δεδομένα τα οποία καταδεικνύουν τη σημασία της τεχνικής στην επίτευξη των γνωστικών αλλά και των συναισθηματικών στόχων της μάθησης, καθώς ο μαθητής μαθαίνει μέσα σε ένα πλαίσιο ελευθερίας και αυτενέργειας. Τα δεδομένα αυτά καταδεικνύουν και την αξία της εν λόγω τεχνικής στη θρησκευτική εκπαίδευση. Στα νέα αναλυτικά προγράμματα σπουδών του μαθήματος των θρησκευτικών ο εκπαιδευτικός έχει και το ρόλο του συντονιστή της μαθησιακής διαδικασίας, καθώς καλείται να σχεδιάσει και να προσαρμόσει τις διδακτικές ενότητες, στις ιδιαίτερες ανάγκες και στα ενδιαφέροντα των μαθητών. Στο πλαίσιο αυτό στοιχεία της τεχνικής του Gamification μπορούν να κάνουν τη μαθησιακή διαδικασία περισσότερο ενδιαφέρουσα για τους μαθητές, οι οποίοι μπορούν να δοκιμάσουν και να πειραματιστούν, δίχως το φόβο της αποτυχίας χρησιμοποιώντας εργαλεία από την καθημερινή τους ζωή, διασκέδαση και επικοινωνία. Η έρευνα εφαρμογής της τεχνικής του Gamification στη διαδικτυακή μάθηση έδειξε ότι μπορεί να έχει

σημαντική επιτυχία στη διαδικτυακή εκπαίδευση, όχι μόνο σε περιβάλλοντα τυπικής εκπαίδευσης, αλλά και σε διαδικασίες που αφορούν στην επιμόρφωση των εκπαιδευτικών.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Ξενόγλωσσες

- Bartle, R. (1996). "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit
- Jakubowski, M. (2014) Gamification in Business and education project of gamified course for university students, *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, volume 41
- Kapp, K. (2012), *The Gamification of Learning and Instruction: Game based Methods and Strategies for Training and Education*, Pfeiffer
- Kioulanis, S. (2017). «Gamification is not (just) a game but it is an important material for on line distance learning», "educ@tional circle», ISSN: 2241-4576, Volume 5, Issue 2
- Klopfer, E, Osterweil, & Salen (2009). *The Education Arcade*, MIT, 2009, <https://www.nmc.org/clipping/moving-learning-games-forward-pdf/>
- Lee & Hammer, (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? Ανακτήθηκε στις 11/8/2018 <https://www.researchgate.net/publication/258697764/download>
- Pelling, N. (2014) Gamification in business and education-project of gamified course for university student, *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, <https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/viewFile/2137/2106> ανακτήθηκε στις 10/05/2018
- Werbach & Hunter (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press, Ανακτήθηκε στις 11/8/2018 https://books.google.gr/books?id=abg0SnK3XdMC&printsec=frontcover&hl=el&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Ελληνόγλωσσες

- Κουφού, Δ. (2015). Ανάλυση Τεχνικών Gamification, σχεδίαση γενικού μοντέλου και εφαρμογή σε τεχνικές ανάπτυξης καινοτόμων προϊόντων και υπηρεσιών. Διπλωματική εργασία, Ε.Μ.Π
- Βασιλόπουλος, Χ. (1993), Ο μαθητής ως κριτήριο του μαθήματος των θρησκευτικών, Θεσσαλονίκη: Κυριακίδης
- Κουκουνάρας - Λιάγκης, Μ. (2015). *Επιστήμες της παιδαγωγικής και πρώτη εφηβεία*, Αθήνα: Gutenberg.
- Μητροπούλου, Β. (2007). *Νέες Τεχνολογίες και Θρησκευτική Αγωγή*. Θεσσαλονίκη: Βάνιας.
- Πλατφόρμα ασύγχρονης τηλεεκπαίδευσης της ΔΔΕ Δράμας <http://elearning.didedra.gr>
- ΦΕΚ 2105-19.06-2017. Νέο Πρόγραμμα Σπουδών στα Θρησκευτικά